

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks meliputi berbagai komponen yang saling berkaitan dan menunjang. Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dari diri manusia, masyarakat maupun lingkungannya. Manusia membutuhkan pendidikan untuk menggali dan mengembangkan potensi dirinya. Salah satu mata pelajaran yang sangat penting dipelajari oleh manusia adalah pendidikan kewarganegaraan.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang didapat mulai dari tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, yang menekankan pada pembentukan karakter bangsa, agar menjadi warga negara yang baik, yakni warga negara yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban didalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sesuai dengan UUD 1945 dan hukum yang berlaku.

Pada kenyataannya banyak orang mengeluh ketika mempelajari pendidikan kewarganegaraan di bangku sekolah formal. Pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai sesuatu yang begitu menjemukan. Hal ini terjadi karena adanya suatu kesalahan. Kesalahan itu terletak pada proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan itu sendiri. Banyak proses yang sangat mendasar, yang seharusnya diajarkan dengan gembira ternyata dilewati begitu saja, misalnya pada saat

mempelajari sistem pemerintahan pusat di kelas IV, guru bisa menggunakan metode *role playing* saat pembelajaran, karena metode ini melibatkan peserta didik dan membuat peserta didik aktif tetapi pada kenyataannya di lapangan banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional dalam proses pembelajarannya. Selain itu, pemberian soal yang sangat banyak dan berulang-ulang (*drilling*) serta konsekuensi dihukum jika tidak bisa. Hal ini berdampak buruk untuk anak karena anak akan merasa bosan dan mempunyai pandangan bahwa pendidikan kewarganegaraan itu mata pelajaran yang sulit dan menjenuhkan.

Hasil wawancara dan observasi awal dengan guru kelas IV SD Negeri Ngebung 1, Kecamatan Kalijambe, Kabupaten Sragen diperoleh bahwa dalam pembelajaran banyak permasalahan yang di hadapi guru di dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Salah satunya adalah kurangnya pemahaman dan keaktifan siswa terhadap materi ajar. Hal tersebut dikarenakan para siswa banyak yang ribut sendiri-sendiri dan tidak suka membaca pada waktu mengikuti materi ini. Jumlah siswa dalam satu kelas IV adalah 13 siswa. Dari jumlah tersebut hanya 4 siswa yang paham atau memperhatikan materi ini, sedangkan 9 siswa kelas IV tidak serius mengikuti materi ini yang akhirnya kurang paham dalam materi ini.

Pada saat siswa mengikuti pelajaran di kelas diharapkan untuk tidak ribut sendiri-sendiri di dalam kelas dan mau membaca dalam proses belajar, dengan demikian siswa akan mudah untuk memahami materi yang di sampaikan guru. Semua materi pelajaran tidak akan sulit untuk dipahami apabila semua siswa serius dalam

belajarnya. Dengan adanya keseriusan dalam mengikuti materi, maka tujuan pembelajaran akan tercapai yaitu akan menjadi manusia cerdas dan meningkatkan kualitas manusia Indonesia.

Informasi lain yang diperoleh dari hasil wawancara sebelumnya, permasalahan bermula dari guru dalam penyampaianya tanpa menggunakan multimedia, sehingga kelas terasa menjadi monoton dan membosankan. Misalnya guru dalam penyampaian pelajaran selalu menggunakan metode konvensional. Sehubungan dengan itu, peneliti ingin memberikan salah satu alternatif pemecahannya yang diharapkan nanti dapat memberi perubahan yang lebih baik khususnya dalam menguasai materi.

Beberapa faktor penyebab rendahnya keaktifan tersebut jika tidak diatasi akan berdampak pada rendahnya keaktifan peserta didik yang berkelanjutan. Keadaan tersebut juga menyebabkan peserta didik kurang terampil dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan materi ajar. Akhirnya dampak ini akan meluas yang mengakibatkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia khususnya pada keaktifan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Ada beberapa metode yang telah diterapkan oleh guru di dalam kelas IV SD Negeri Ngebung 1, untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Metode tersebut diantaranya metode ceramah bervariasi, diskusi dan metode tanya jawab, akan tetapi hasilnya belum mampu untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Proses pembelajaran dapat diikuti dengan baik dan menarik perhatian peserta didik apabila menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dan sesuai dengan materi pembelajaran. Sebagai salah satu solusinya, seorang guru dituntut tepat dalam memilih metode. Metode dalam pembelajaran memang banyak dan setiap metode memiliki kelebihan serta kelemahan tetapi tidak semua metode tepat digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran tertentu. Metode yang digunakan haruslah metode yang tepat agar tercipta kondisi pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik dan materi tersampaikan secara efektif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan optimal. Salah satu bentuk metode yang dapat diterapkan secara tepat dan melibatkan peserta didik supaya aktif adalah metode *role playing*.

*Role playing* merupakan pementasan drama sederhana yang melibatkan lebih dari satu peserta didik untuk memainkan suatu peran sesuai dengan karakter yang ada di dalam suatu permasalahan. Melalui metode ini diharapkan peserta didik bisa fokus dalam memerankan perannya sehingga akan mempermudah dalam penguasaan materi.

Penelitian ini menggunakan metode *role playing* sebagai metode pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Adapun alasan pemilihan metode *role playing* ini adalah untuk membantu peserta didik aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Metode *role playing* membantu peserta didik secara langsung mempraktekkan peran sesuai

yang ada di materi ajar. Sehingga, siswa benar-benar paham dan mengerti tentang materi yang diajarkan. Selain itu, untuk mengusir rasa kebosanan peserta didik, sehingga dengan menggunakan metode *role playing* ini peserta didik belajar sambil bermain karena permainan adalah hal yang paling menarik untuk anak-anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka dengan menggunakan metode *role playing* peserta didik akan lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran, ilmu yang diterima akan tahan lama dan pembelajaran akan lebih menyenangkan, sehingga metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan . Hal ini yang mendorong dilakukannya penelitian dengan judul ”Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Keaktifan Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Ngebung 1 Kalijambe Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kurang.
2. Rendahnya prestasi dan keaktifan peserta didik dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan kurang baik.

3. Guru kurang kreatif dalam memilih metode yang tepat saat mengajar, sehingga cenderung menyampaikan materi ajar pendidikan kewarganegaraan secara konvensional.
4. Adanya anggapan peserta didik bahwa pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah pelajaran yang sulit, menjemukan dan membosankan sehingga keaktifan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan rendah.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut : “Apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keaktifan dalam Proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Ngebung 1 Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen tahun ajaran 2012/2013?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dalam proses pembelajaran PKn melalui metode *role playing* pada peserta didik kelas IV SD N Ngebung 1 Kecamatan Kalijambe Kabupaten Sragen Tahun 2012/2013.

### **E. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara praktis maupun teoritis.

## 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pada pembelajaran PKn sebagai metode inovatif, yaitu metode *role playing* dalam pembelajaran menyelesaikan soal di sekolah dasar.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Peserta didik akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dengan *role playing*.

### b. Menumbuhkan minat peserta didik serta motivasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

### c. Bagi Guru

1) Guru dapat menerapkan metode *role playing* dalam meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2) Guru dapat termotivasi untuk menerapkan multimetode dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran khususnya meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

### d. Bagi Sekolah

Meningkatkan perbaikan dan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah terkait pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.